

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi dan modernisasi, pemahaman yang mendalam tentang Pancasila sangat diperlukan untuk menjaga keutuhan dan keberagaman bangsa. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk membangun kesadaran nasional dan identitas kebangsaan (Pebriyanti & Badilla, 2023). Pada konteks ini, siswa diajarkan untuk menghargai perbedaan, mengembangkan sikap toleransi, serta mampu berkolaborasi dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Hal ini harus diajarkan agar generasi muda dapat tumbuh menjadi individu yang memiliki integritas dan tanggung jawab. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila bukan hanya sekadar mata pelajaran, melainkan bagian dari upaya membentuk generasi yang memiliki pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai kebangsaan. Pada saat ini, penting bagi generasi muda untuk memiliki landasan yang kokoh dalam Pancasila agar dapat menjalani kehidupan yang bermakna dan turut aktif dalam masyarakat dan negara.

Setiap pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila selalu menyampaikan pesan moral yang dapat ditanamkan kepada siswa dan dijadikan sebagai teladan. Hal ini disebabkan oleh karakteristik Pendidikan Pancasila yang menekankan pendidikan nilai dan norma. Pendidikan Pancasila bukan hanya tentang memberikan ilmu pengetahuan, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Gunawan *et al.*, 2022). Dengan mempelajari nilai-nilai Pancasila, norma-norma sosial, dan kewarganegaraan, siswa dapat memahami sikap-sikap yang baik, seperti rasa saling menghargai, adil, dan bertanggung jawab.

Pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila di era globalisasi menghadirkan tantangan besar dalam implementasinya. Tantangan tersebut meliputi materi yang cenderung teoritis dan sulit dipahami, sehingga sering kali mengurangi minat dan motivasi siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Di sisi lain, pengaruh teknologi digital yang memberikan akses luas ke informasi

melalui internet dan media sosial sering kali membuat siswa terpapar informasi yang kurang akurat, sehingga diperlukan penguatan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila. Selain itu, kualitas dan kompetensi guru menjadi faktor penting, di mana mereka dituntut memiliki pemahaman mendalam serta keterampilan inovatif dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila agar pembelajaran menjadi efektif (Mihit, 2023). Hal ini penting karena tantangan tersebut telah menyebabkan penurunan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, termasuk pada aspek penerapan norma.

Guru memegang peran penting dalam mengatasi tantangan ini dengan menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Sari, 2023). Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, seperti *PowerPoint* (PPT) atau metode konvensional lainnya yang kurang interaktif. Media ini sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, konsep-konsep penting seperti norma menjadi sulit dipahami dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Minimnya contoh konkret penerapan norma dalam konteks nyata semakin memperburuk situasi ini, sehingga siswa cenderung menganggap norma sebagai konsep abstrak yang tidak memiliki pengaruh langsung terhadap kehidupan mereka.

Untuk mengatasi hal ini, diperlukan langkah-langkah konkret berupa inovasi dalam media pembelajaran. Penggunaan video interaktif, media visual, kegiatan simulasi, serta diskusi kelompok dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Septiana, 2021). Pendekatan ini membantu siswa dalam memahami konsep norma dengan lebih baik. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya akan lebih efektif, tetapi juga mampu membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman mendalam tentang pentingnya norma dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari observasi yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa media yang digunakan oleh guru masih tergolong kurang inovatif dan cenderung monoton. Terlihat bahwa guru mengalami kendala dalam penggunaan media pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang digunakan saat ini terbatas pada buku pelajaran dan *PowerPoint* (PPT) yang bersifat tekstual. Hal ini

disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran, akibat keterbatasan pengetahuan guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi tersebut.

Guru wali kelas V di SDN Lenteng Agung 01 Jakarta Selatan menyebutkan materi yang cukup dirasa sulit yaitu “Norma dalam Kehidupanku”. Guru menjelaskan bahwa 1) penyampaian materi dilakukan hanya satu arah yang terpusat pada guru (*teacher centered*) dengan menggunakan metode konvensional tanpa melibatkan keaktifan siswa didik sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran tersebut. 2) kurangnya penggunaan perangkat pembelajaran digital yang berkaitan dengan materi “Norma dalam Kehidupanku” sehingga guru mengalami kesulitan-kesulitan dalam menyampaikan materi. 3) contoh-contoh terkait materi norma dalam kehidupanku yang disampaikan tidak konseptual, terlalu teoritis, abstrak, dan kurang relevan dalam kehidupan sehari-hari sehingga sulit dipahami dan mengurangi minat belajar siswa.

Guru menyatakan bahwa media *PowerPoint* (PPT) tidak selalu cocok untuk materi "Norma dalam Kehidupanku" karena memiliki beberapa kekurangan. PPT biasanya hanya menyampaikan informasi dari guru ke siswa tanpa banyak interaksi. Ini membuat siswa merasa pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, konsep norma yang seringkali kompleks mungkin sulit dijelaskan dengan baik hanya menggunakan *slide*. Ini bisa mengakibatkan siswa tidak mendapatkan konteks yang diperlukan untuk memahami materi secara mendalam. PPT juga tidak mendorong diskusi yang mendalam antar siswa. Selain itu, PPT cenderung tidak dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Beberapa siswa lebih suka cara belajar yang lebih interaktif dan praktis. PPT tidak bisa memberikan pengalaman langsung yang dibutuhkan untuk memahami norma. Meskipun PPT bisa menyampaikan informasi, tetapi tidak cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, seperti pemahaman yang mendalam dan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari.

Dari media PPT tersebut membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil

belajar siswa pada Penilaian Tengah Semester (PTS) / Sumatif Tengah Semester (STS) untuk pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi “Norma dalam Kehidupan” semester ganjil tahun ajaran 2024-2025, menunjukkan bahwa dari 32 peserta didik kelas 5B, terdapat 16 peserta didik (50%) yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu antara 79-89. Sementara itu, 16 peserta didik (50%) lainnya telah mencapai KKTP.

Dalam wawancara, siswa mengungkapkan bahwa media yang digunakan oleh guru saat ini yaitu PPT belum efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Mereka merasa perlu ada media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa berharap adanya alat atau sumber belajar yang lebih bervariasi, seperti video, aplikasi, atau permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan guru yang menyatakan bahwa media video cocok untuk pembelajaran norma karena dapat menyajikan contoh situasi nyata yang mudah dipahami siswa dan memungkinkan mereka untuk melihat dan memahami penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Maka harapannya, dengan menggunakan media video, siswa tidak hanya akan lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang norma.

Hasil wawancara menyatakan sebanyak 90% siswa kelas V sudah memiliki gadget tetapi penggunaan gadget di sekolah dasar belum maksimal, karena banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan teknologi secara efektif untuk mendukung proses belajar. Siswa seringkali hanya menggunakan gadget untuk bermain game atau mengakses media sosial, tanpa menyadari potensi edukatif yang ada. Selain itu, sebagian guru juga masih terbatas dalam mengintegrasikan alat tersebut ke dalam pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan tidak sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang tersedia.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurniasih et al., (2023) terlihat bahwa video interaktif memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan pemahaman siswa. media ini tidak hanya

mudah digunakan, tetapi juga memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, penggunaan video interaktif selama proses pembelajaran mampu membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu penelitian menurut Riniwanti et al., (2024) Video yang dikemas dengan visualisasi yang kreatif dan interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Hal ini tidak hanya menjaga perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep pembelajaran yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian yang dilakukan oleh Legina & Sari, (2022) Kegiatan pembelajaran menggunakan video interaktif layak digunakan serta dipakai saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan penggunaannya dapat secara mandiri sehingga kegiatan belajar berjalan dengan efektif dan menarik. Oleh karena itu, sangat penting untuk memanfaatkan media video interaktif sebagai alat pembelajaran yang dapat menunjang proses pengajaran di dalam kelas, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih menarik dan berkesan bagi siswa, serta meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Penelitian menurut Firdaus *et al.*, (2024) juga menjelaskan bahwa dengan menggunakan video interaktif, materi pelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik, memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami jika disampaikan secara konvensional. Video interaktif juga dapat membantu menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, video interaktif memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui lebih lanjut tentang kebutuhan siswa melalui angket yang disebarkan kepada 32 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa 68,8% siswa merasa bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila sulit, dan 53,1% menganggap materi "Norma dalam Kehidupanku" sulit untuk dipahami. Beberapa alasan yang diungkapkan adalah bahwa 21,9% siswa merasa materi terlalu luas, 18,8% menganggap bahasa yang digunakan sulit dimengerti, dan 59,4% siswa menyatakan bahwa materi

yang disampaikan oleh guru belum cukup konkrit atau nyata. Selain itu, 65,6% siswa berpendapat bahwa media pembelajaran yang ada saat ini belum memadai dan mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan menjadikannya lebih konkrit serta relevan dengan kehidupan nyata, sebanyak 93,8% siswa menyatakan tertarik menggunakan video interaktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah penggunaan video interaktif berorientasi masalah. Keterbaruan dari penelitian ini yaitu peneliti membuat video interaktif berorientasi masalah yang belum ada di penelitian sebelumnya. Video ini menjelaskan dengan detail materi tentang norma dalam kehidupanku dengan bentuk video dengan gambar yang di desain dengan menarik, penjelasan materi dan kuis. Penggunaan video interaktif berorientasi masalah diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan pemahaman siswa pada materi.

Video merupakan jenis konten multimedia yang dibuat dengan menggerakkan gambar atau objek digital untuk menciptakan ilusi gerakan (Huang, 2022). Dengan tingkat realistik yang lebih tinggi, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih nyata. Video interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, terutama di kelas V, dimana mereka mulai mengembangkan pemikiran kritis dan kreativitas. Melalui simulasi dan visualisasi, siswa dapat melihat dampak dari norma, nilai, dan prinsip yang diajarkan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka. Penggunaan video interaktif dalam media pembelajaran juga sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif, dimana siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian diatas, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Video interaktif berorientasi masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini didasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dijelaskan. Pengembangan media ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi yang dianggap sulit dengan cara yang lebih menarik.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan memahami dalam belajar Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Norma Dalam Kehidupan
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik dan kurang bervariasi
3. Dampak media pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti membatasi penelitian ini yaitu dengan melakukan pengembangan Video Interaktif Berorientasi Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar pada materi tentang Norma Dalam kehidupan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain Video Interaktif Berorientasi Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah media Video Interaktif Berorientasi Masalah layak sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

1. Membuat desain Video Interaktif Berorientasi Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar
2. Menguji kelayakan media Video Interaktif Berorientasi Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan media ajar berupa Video Interaktif Berorientasi Masalah diharapkan menjadi penunjang dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu untuk memahami dengan lebih mudah mata pelajaran pendidikan pancasila melalui visualisasi yang lebih menarik.

Bagi Guru, Media Video Interaktif Berorientasi Masalah diharapkan dapat meningkatkan guru dalam pemanfaatan teknologi untuk mempermudah pelaksanaan dalam pembelajaran serta guru selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

Bagi sekolah, media yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila serta dapat menjadi bahan rujukan dalam pengembangan media ajar Video Interaktif Berorientasi Masalah sehingga dapat menambah pengetahuan untuk pihak sekolah dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran video interaktif, sehingga dapat melakukan pengembangan produk atau media yang lebih baik.